Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

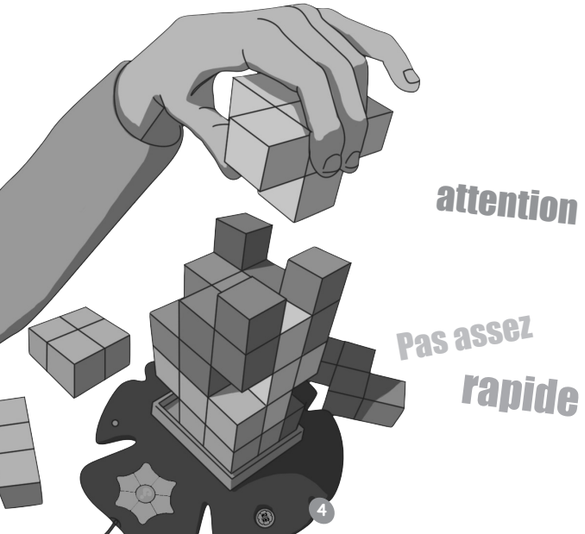
*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

11-33-4040-33-03

3 niveaux de difficulté :
Le jeu vous propose 3 niveaux de difficulté qui font varier la durée du Chrono. Vous avez donc plus ou moins de temps pour piocher la pièce, la poser sur la structure et appuyer sur le bumper. Ce Chrono évolue aussi au fur et à mesure des pièces que vous posez :

- Niveau Facile : le Chrono va de 10 à 8 secondes
- Niveau Normal : Le Chrono va de 8 à 6 secondes
- Niveau difficile : Le Chrono va de 5 à 3 secondes

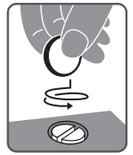


CONTENU DE LA BOITE

- **1 plateau de jeu vibrant**
- **18 pièces de 6 couleurs différentes.**
- **Notice et carte de garantie.**

Attention : Veiller à ne laisser aucun élément d'emballage (attache, feuille plastique, étiquette, adhésif) qui puisse être dangereux pour l'enfant.

INSTALLATION DES PILES



1. Vérifier que le produit est éteint avant de loger les piles.
2. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'une pièce.
3. Insérer **3 piles AA** en respectant les polarités indiquées dans le compartiment à piles.
4. Refermer correctement le boîtier pour éviter toute possibilité d'ouverture par l'enfant.

AVERTISSEMENT SUR LES PILES

Nous vous recommandons d'utiliser 3 piles AA alcalines pour obtenir un fonctionnement optimal du produit. Nous déconseillons l'usage de piles rechargeables ou accumulateurs, car ils n'offrent pas la puissance nécessaire.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs.
- Seules des piles du type indiqué précédemment doivent être utilisées.
- Veiller à respecter les polarités + et - lors de l'installation des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit en mettant en contact direct le + et le -.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Enlever du jouet les piles usagées.
- Ne pas les jeter au feu, ni dans la nature.
- Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Lors d'une période prolongée de non utilisation du produit, il est conseillé de retirer les piles.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.

Vous avez acheté un jouet Ouaps !

Les jouets Ouaps ! sont garantis un an. Pour faire fonctionner cette garantie, vous devez retourner le produit défectueux à votre revendeur. Nous vous demandons de joindre au produit une preuve d'achat lisible : votre ticket de caisse ou la présente carte de garantie remplie par votre magasin. En l'absence d'un de ces documents, la garantie ne pourra être appliquée. Le jeu défectueux doit être emballé et protégé si possible avec son emballage d'origine. Notre SAV examine les emballages d'expédition à réception et pourra refuser la réparation en cas de défaut visible de l'emballage.
Cette garantie prend en compte les vices de matériel et de fabrication imputables au constructeur. Toute détérioration résultant d'un non respect du mode d'emploi ou d'une intervention réalisée sur le produit par un service non agréé ne sera pas couverte par la présente garantie.

La garantie n'est pas valide :
• En cas de détérioration due à l'utilisation d'un adaptateur secteur différent du modèle conseillé par Ouaps ! ou de piles ayant coulé dans le produit.
• En cas de dommage ayant eu lieu durant le transport ou causé par un mauvais emballage de l'appareil.
• Lorsque le jeu a été démonté, des éléments du jeu arrachés, décollés ou manquants.
• En cas d'exposition trop longue près d'une source de chaleur ou d'humidité.
Si la garantie venait à ne pas s'appliquer nous vous proposerions alors un devis pour réparation ou un échange. En cas de problème, merci de contacter le point de vente dans lequel vous avez acheté ce produit.

ENTRETIEN

Ce jouet ne doit pas être mis au contact de l'eau : les composants électroniques seraient définitivement détériorés. Ne pas laver en machine. Si vous souhaitez le nettoyer, utilisez un chiffon humide. Ne pas laisser le produit longtemps exposé au soleil ou près d'une source de chaleur. Ranger le jouet dans un endroit sec et éviter les chocs violents sur des surfaces dures.

⚠ *Ce manuel contient des informations importantes, prière de le conserver.*

Carte de garantie

... à joindre au produit défectueux

Nom du produit : _____

Date d'achat : _____

Nom de l'acheteur : _____

Téléphone : _____

Adresse : _____

_____

Code Postal : _____

Ville : _____

Description de la défaillance rencontrée :

_____

_____

Pour être valable, cette carte de garantie doit être complétée par le cachet du vendeur avec la date d'achat ou accompagnée du ticket de caisse. Merci de retourner votre produit défectueux et cette carte à votre revendeur.

Cachet et signature du vendeur

Ouaps

Email : info@ouaps.com

Site web : www.ouaps.fr

N° Indigo 0 820 084 305

0,09 € TTC/MN

chrono BLOCS

Assemble vite et bien les Blocs avant que tout s'écroule !!!

COMMENT JOUER ?

- **Important** : avant la première utilisation, **retirer la languette plastique qui se trouve sous le plateau de jeu près du curseur son**. Ceci permet d'activer toutes les fonctions du jeu.
- Pour **mettre en marche et arrêter le jeu**, appuyer sur le bouton

- Pour **changer la difficulté du jeu**, utiliser le curseur **Mode de Jeu.**

- **Réglage du volume sonore :** Bouton réglage du volume et mode silence accessible aux parents (sous le plateau de jeu).

Fort : Les voix et les mélodies ont un niveau sonore fort.
Moyen : Les voix et les mélodies ont un niveau sonore moyen.
Doux : Les voix ont un niveau sonore fort. Les mélodies sont coupées.

LE JEU

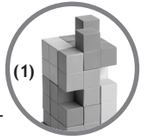
- **But du jeu :** Placer les blocs choisis par le jeu sur la structure avant la fin du chrono.
- **Préparation du jeu :** Disposer les 18 blocs de couleur autour de la base de jeu.
- **Déroulement d'une partie :**
  - Le joueur le plus jeune commence à jouer en appuyant sur le point d'interrogation.
  - Le jeu choisit et annonce alors une pièce de couleur (par exemple "Bloc Bleu").

- A partir de ce moment là, le chrono se déclenche. Le joueur doit donc prendre la bonne pièce, la poser correctement sur la structure et appuyer sur le bumper avant la fin du Chrono.
- Si le joueur arrive à faire tout ceci avant la fin du Chrono, c'est au suivant de jouer.
- Si le joueur n'y arrive pas, la tour se met à trembler et tout s'écroule.
- Si un joueur fait tomber des blocs quand il essaie de placer sa pièce sur la structure, il doit replacer tous les blocs tombés avant la fin du chrono.
- La partie se termine quand la tour s'écroule.
- Si la tour vibre mais qu'elle ne s'écroule pas, la partie continue.

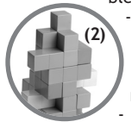
- **Pour lancer une nouvelle partie :**
  - Enlever tous les blocs encore présents sur la base,
  - Eteindre puis rallumer le jeu ou bouger le curseur "Niveau de jeu".

- **Comment positionner les pièces ?**

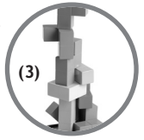
Il y a 3 façons de poser les pièces sur la tour :



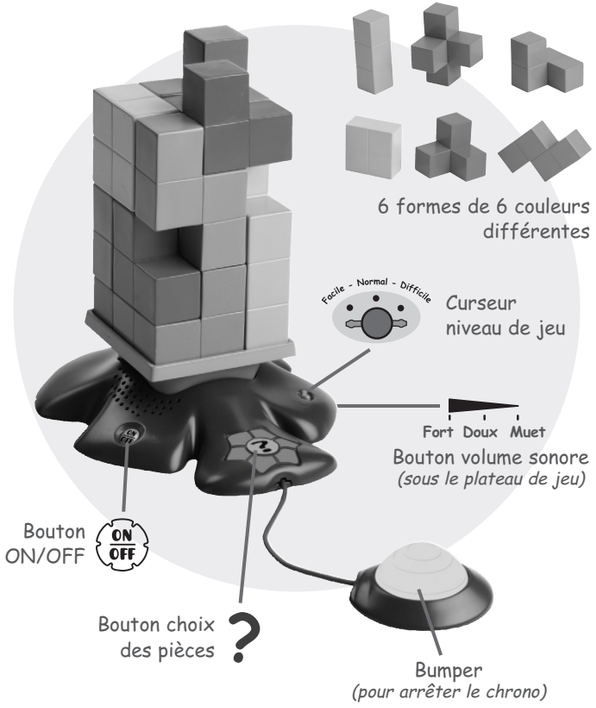
- **(1)** Tour bien droite : les pièces doivent être placées de manière très ordonnée sur la tour pour avoir une structure aux 4 cotés bien droits. Aucune pièce ne peut dépasser. Il n'est pas obligatoire de remplir tous les trous. Le but étant de faire la tour la plus haute possible.

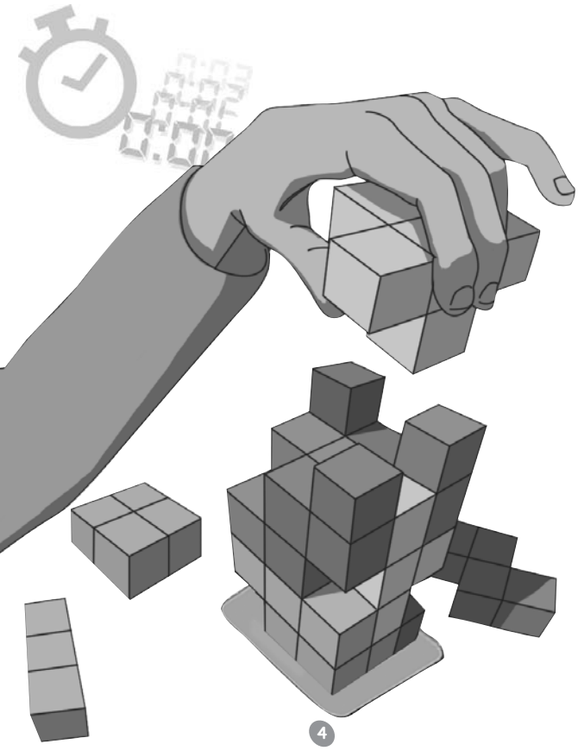


- **(2)** Tour droite avec blocs qui dépassent : les pièces doivent être placées de manière ordonnée, mais il peut y avoir des pièces qui dépassent. Ceci permet d'élargir la structure et donc, d'avoir une tour moins stable.



- **(3)** Tour désordonnée : les joueurs placent leurs pièces comme isl veulent. Il ne faut pas les aligner. Le but est de géner un maximum les autres joueurs.



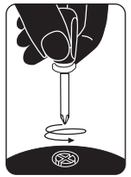


CONTENU DE LA BOITE

- **Une base en carton, un chronomètre électronique,**
- **18 pièces de 6 couleurs différentes,**
- **Notice et carte de garantie.**

Attention : Veiller à ne laisser aucun élément d'emballage (attache, feuille plastique, étiquette, adhésif) qui puisse être dangereux pour l'enfant.

INSTALLATION DES PILES



1. Vérifier que le produit est éteint avant de loger les piles.
2. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer **2 piles AA** en respectant les polarités indiquées dans le compartiment à piles.
4. Refermer correctement le boîtier pour éviter toute possibilité d'ouverture par l'enfant.

AVERTISSEMENT SUR LES PILES

Les piles fournies avec ce jouet sont des piles de démonstration. Nous vous recommandons de les remplacer par des piles alcalines pour obtenir un fonctionnement optimal du produit. Nous déconseillons l'usage de piles rechargeables ou accumulateurs car ils n'offrent pas la puissance nécessaire.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs.
- Seules des piles du type indiqué précédemment doivent être utilisées.
- Veiller à respecter les polarités + et - lors de l'installation des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit en mettant en contact direct le + et le -.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Enlever du jouet les piles usagées.
- Ne pas les jeter au feu, ni dans la nature.
- Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Lors d'une période prolongée de non utilisation du produit, il est conseillé de retirer les piles.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.

Vous avez acheté un jouet Ouaps

Les jouets Ouaps sont garantis un an. Pour faire fonctionner cette garantie, vous devez retourner le produit défectueux à votre revendeur. Nous vous demandons de joindre au produit une preuve d'achat lisible : votre ticket de caisse ou la présente carte de garantie remplie par votre magasin. En l'absence d'un de ces documents, la garantie ne pourra être appliquée. Le jeu défectueux doit être emballé et protégé si possible avec son emballage d'origine. Notre SAV examine les emballages d'expédition à réception et pourra refuser la réparation en cas de défaut visible de l'emballage. Cette garantie prend en compte les vices de matériel et de fabrication imputables au constructeur. Toute détérioration résultant d'un non respect du mode d'emploi ou d'une intervention réalisée sur le produit par un service non agréé ne sera pas couverte par la présente garantie.

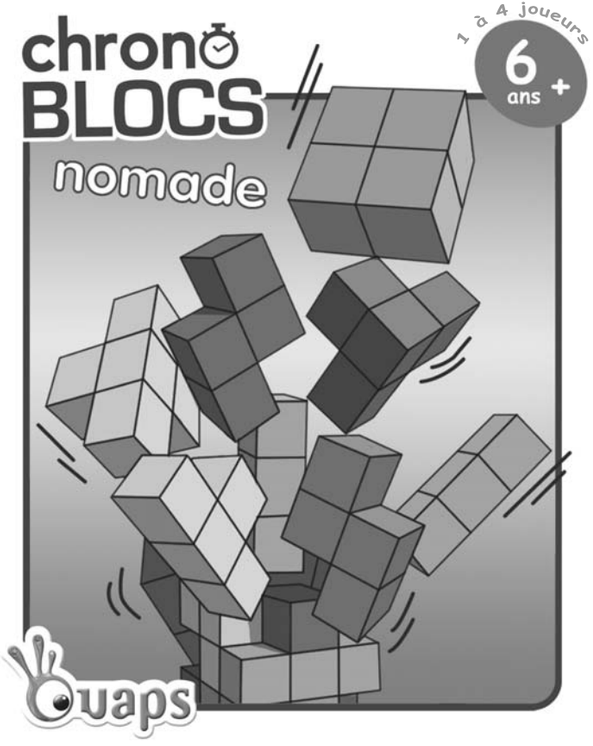
La garantie n'est pas valide :

• En cas de détérioration due à l'utilisation d'un adaptateur secteur différent du modèle conseillé par Ouaps ou de piles ayant coulées dans le produit.
• En cas de dommage ayant eu lieu durant le transport ou causé par un mauvais emballage de l'appareil.
• Lorsque le jeu a été démonté, des éléments du jeu arrachés, décollés ou manquants.
• En cas d'exposition trop longue près d'une source de chaleur ou d'humidité.
Si la garantie venait à ne pas s'appliquer nous vous proposerions alors un devis pour réparation ou un échange. En cas de problème, merci de contacter le point de vente dans lequel vous avez acheté ce produit.

ENTRETIEN

Ce jouet ne doit pas être mis au contact de l'eau : les composants électroniques seraient définitivement détériorés. Ne pas laver en machine. Si vous souhaitez le nettoyer, utilisez un chiffon humide. Ne pas laisser le produit longtemps exposé au soleil ou près d'une source de chaleur. Ranger le jeu dans un endroit sec et éviter les chocs violents sur des surfaces dures.

⚠ *Ce manuel contient des informations importantes, prière de le conserver.*



Carte de garantie

... à joindre au produit défectueux

Nom du produit : _____

Date d'achat : _____

Nom de l'acheteur : _____

Téléphone : _____

Adresse : _____

_____

Code Postal : _____

Ville : _____

Description de la défaillance rencontrée :

_____

_____

Pour être valable, cette carte de garantie doit être complétée par le cachet du vendeur avec la date d'achat ou accompagnée du ticket de caisse. Merci de retourner votre produit défectueux et cette carte à votre revendeur.

Cachet et signature du vendeur

Ouaps !

Tel : 04 72 00 35 10

Email : info@ouaps.com

Site web : www.ouaps.com

chrono BLOCS nomade

Assemble vite et bien les blocs avant que tout s'écroule !!!

COMMENT JOUER ?

- **Important :** avant la première utilisation, **retirer la languette en plastique qui se trouve sous le chronomètre électronique.** Ceci permet d'activer toutes les fonctions du jeu. Si vous ne retirez pas cet élément, le jeu ne pourra pas fonctionner correctement.
- Pour **mettre en marche et arrêter le jeu**, appuyer sur le bouton .
- Le module électronique se met automatiquement en veille.
- Pour éteindre le jeu en cours de partie, maintenir appuyé pendant une seconde.
- **Réglage du volume sonore** :
  Fort : Les voix ont un niveau sonore fort.
  Moyen : Les voix ont un niveau sonore moyen.

LE JEU

- **But du jeu :** Placer les blocs choisis par le jeu sur la structure avant la fin du chrono.
- **Préparation du jeu :** Disposer les 18 blocs de couleurs différentes autour de la base.
- **Règle du jeu :**
  - Le joueur le plus jeune commence à jouer en appuyant sur .

  - Le jeu choisit au hasard une pièce de couleur. Puis le chrono se déclenche.

- Le joueur doit prendre la bonne pièce, la poser sans faire tomber la structure puis appuyer sur avant la fin du chrono pour le stopper.

- Si le joueur y arrive correctement, c'est au joueur suivant de jouer.

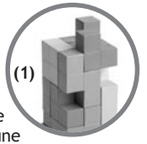
- Si le joueur n'y arrive pas dans le temps imparti par le chronomètre, le joueur précédent souffle une fois sur la structure pour essayer de la faire tomber.

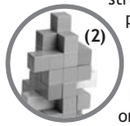
- Si un joueur fait tomber des blocs quand il pose sa pièce sur la structure, il est éliminé.

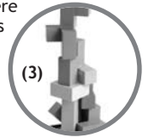
- Le joueur qui fait écrouler la tour est éliminé, les autres joueurs continuent.

- Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

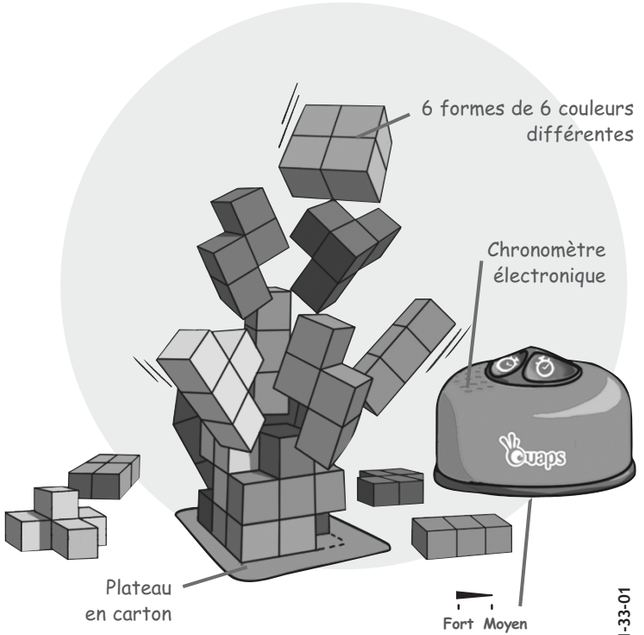
- **Comment positionner les pièces ?**
  Il y a 3 façons de poser les pièces sur la tour :
  - **(1) Tour bien droite :** les pièces doivent être placées de manière très ordonnée sur la tour pour avoir une structure aux 4 côtés bien droits. Aucune pièce ne peut dépasser. Il n'est pas obligatoire de remplir tous les trous. Le but étant de faire la tour la plus haute possible.
  - **(2) Tour droite avec blocs qui dépassent :** les pièces doivent être placées de manière ordonnée, mais il peut y avoir des pièces qui dépassent. Ceci permet d'élargir la structure et donc, d'avoir une tour moins stable.
  - **(3) Tour désordonnée :** les joueurs placent leurs pièces comme ils veulent. Il ne faut pas les aligner. Le but est de gêner un maximum les autres joueurs.







Chronomètre électronique aléatoire de 6,8 ou 10 secondes.



11-33-7011-33-01